TECLAS DE CONTROLE

Este documento descreve os principais controles padrão de teclado e mouse no *Freelancer:*

CONTROLES DE VÔO

Voar com o mouse	Clicar com botão esquerdo e arrastar (alternar com a BARRA DE ESPAÇOS)
Acelerar	W ou mover roda do mouse para frente
Desacelerar	S ou mover roda do mouse para trás
Pós-combustão	TAB
Guinada à esquerda	A
Guinada à direita	D
Reverter freios	X
Desligar motor	Z
Alavanca do motor de navegação	SHIFT+W

HUD/JANELAS

Pausa no jogo	F1
Minimizar HUD	BACKSPACE
Solicitar transação (multi-jogador)	U
Convidar para o grupo (multi-jogador)	I
Câmera da torre de tiro	H
Câmera traseira	V
Alternar visão entre 1ª/3ª pessoa	CTRL+V

COMBATE/MIRA

Selecionar objeto	Clicar com botão esquerdo do mouse
Mirar inimigo mais próximo	R
Próximo alvo	T
Disparar armas ativas	Clicar com botão direito do mouse
Disparar mísseis	Q
Lançar mina	E
Lançar contramedida	C
Raio trator	B
Lançar nanorrobôs	G
Bateria de campo de proteção	F

MANOBRAS

Aterrissagem	F3
Ir para	F2
Juntar em formação	F4
Vôo livre	ESC

Obtenha o guia de estratégias da Sybex! (em inglês)

Microsoft game studios

DOUTRINA BÁSICA DA LIBERTY SECURITY FORCE

FREELANCER™

LADSF

Aviso de segurança

Sobre a epilepsia fotossensível

Em um número muito reduzido de pessoas, poderão ocorrer crises epilépticas quando expostas a certos estímulos visuais, dentre os quais luzes ou padrões intermitentes que poderão aparecer nos jogos de vídeo. Mesmo pessoas sem qualquer histórico de crises ou condições epilépticas poderão ter esses acessos sem que tenham sido diagnosticados, podendo sofrer de crises deste tipo de epilepsia fotossensível (conhecida como "epilepsia da televisão") enquanto vêem jogos de vídeo.

As crises poderão ter vários sintomas, dentre os quais sensação de vertigens, problemas de visão, espasmos dos olhos ou faciais, convulsões ou tremores nos braços ou pernas, desorientação, sensação de perturbação ou perda temporária da noção do presente. As crises podem também provocar a perda da consciência ou convulsões que podem resultar em ferimentos causados por quedas ou por choques com objetos.

Pare de jogar imediatamente e consulte um médico se sentir algum destes sintomas. Os pais devem observar os seus filhos atentamente e falar com eles para verificar a eventual ocorrência de qualquer algum destes sintomas; este tipo de epilepsia ocorre mais freqüentemente nas crianças e nos jovens.

O risco de crises de epilepsia fotossensível pode ser reduzido com as seguintes precauções:

- Jogue em um cômodo bem iluminado.
- Não jogue quando estiver sonolento ou cansado.

Se houver um histórico de epilepsia ou crises epilépticas na sua família, você deverá consultar um médico antes de jogar.

Índice analítico

PÁGINA 2
PÁGINA 3
HUD DA AERONAVE
Este é o HUD básico que você verá quando estiver voando.
MENU DE MANOBRAS (CONSULTE A SEÇÃO 2)
Oferece ao piloto diversas opções de vôo
Vôo livre
Aterrissagem
Navegar
Formação
Ir para
MENU DA REDE NEURAL (CONSULTE A SEÇÃO 5)
Conecta o piloto a todos os bancos de dados de informações da LSF
Registro da rede neural
Mapa de navegação/ Registro da missão
Inventário
Status do jogador
Informações atuais
Setas
Cantoneiras
Retículo de mira
As cantoneiras, as setas e o retículo de mira ajudam o piloto a rastrear e analisar os objetos. Consulte a seção 4 para obter mais informações.
Informações sobre o piloto e a aeronave. Consulte a seção 4 para obter mais informações.
MENU DE STATUS DO ALVO (CONSULTE A SEÇÃO 4)
Permite que o piloto monitore e analise todos os objetos nas proximidades
Inimigo mais próximo
Saudação
Scanner de carga/Raio trator
Membros da formação
Alternar para alvo
Alternar para lista de contatos
MENU DE CONTROLE DE ARMAS (CONSULTE A SEÇÃO 4)
Permite que o piloto escolha as armas e ative os equipamentos de reparo
Usar nanorrobôs
Usar bateria de campo de proteção
Lista de armas do piloto
EXIBIÇÃO DO STATUS DA AERONAVE (CONSULTE A SEÇÃO 4)
Permite que o piloto monitore os sistemas básicos da aeronave
Nível de reservas do propulsor
Energia disponível
Velocidade da aeronave
Coletar pilhagem
Status do campo de proteção do jogador
Condições do casco da aeronave do jogador

INSTALANDO O *FREELANCER*

Insira o CD do *Freelancer* na unidade de CD-ROM e siga as instruções na tela.

Se o programa de instalação do *Freelancer* não for executado automaticamente, siga estas etapas:

1. No menu Iniciar, clique em **EXECUTAR**.
2. Digite *D*:\setup.exe (onde *D* representa sua unidade de CD-ROM).
3. Na tela do programa de instalação, clique em **INSTALL (INSTALAR)** e siga as instruções na tela.

MENU PRINCIPAL

O menu principal possui as seguintes opções:

NEW GAME (NOVO JOGO) Inicia um jogo novo.

LOAD GAME (CARREGAR JOGO) Carrega um jogo salvo.

MULTIPLAYER (MULTI-JOGADOR) Inicia um jogo no modo multi-jogador.

OPTIONS (OPÇÕES) Modifica o tipo de exibição, o áudio e os controles de teclado, e exibe os créditos.

EXIT (SAIR) Sai do jogo e retorna à área de trabalho.

MENUS DO JOGO

Os menus do jogo (durante o vôo, na base ou no modo multi-jogador) oferecem opções um pouco diferentes, incluindo Save Game (Salvar jogo).

PARA SALVAR MANUALMENTE UM JOGO

1. Pressione **F1**.
2. Clique em **SAVE GAME (SALVAR JOGO)**.
3. Digite um título ou descrição para o jogo e pressione **ENTER**.

Durante o jogo, a intervalos regulares, seu status e sua localização são salvos automaticamente.

NOTA: Você não pode salvar um jogo manualmente quando estiver no espaço nem no modo multi-jogador.

POR DETERMINAÇÃO DO SECRETÁRIO DA LIBERTY SECURITY FORCE

Doutrina básica da Liberty Security Force

AVISO: Este documento contém dados técnicos confidenciais. A divulgação de tais dados viola a Lei de Privacidade da Liberty Security (Documento 12, Seção 2132 do LADSF et seq). Os transgressores estarão sujeitos a processo judicial.

Trent,
Você está saindo da Bretonia para fazer fortuna no espaço, não é mesmo? Tudo o que posso lhe dizer é que mantenha a cabeça no lugar. Existem muitos carniceiros grotescos lá fora que começaram exatamente como você — pessoas honestas buscando um lugar entre as estrelas. E não me refiro apenas ao fator crime. Os rebeldes e os governos são quase tão corruptos quanto os bandidos.
Estude este manual de combate da Liberty. Eu o consegui de um traficante em Jersey Debris Field, perto de Manhattan. O manual é um pouco antigo e a LSF não é muito acessível com relação a certas informações, mas eu preenchi as lacunas que pude. Sem dúvida, você achará o material bastante esclarecedor, o que poderá evitar que você vire mais um rastro de fumaça interestelar.
Vou ficando por aqui, em Leeds,

Richard W. Tobias

1 Introdução ao protocolo da LSF

Bem-vindo e parabéns! Você já mostrou habilidade e inteligência exemplares, características que esperamos aprimorar com os procedimentos de combate e vôo mais atuais e amplamente testados. Porém, o atributo que mais se valorizada na Liberty Security Force (LSF) não pode ser aprendido. Ele é inato e um fator marcante que distingue os bons combatentes dos grandes combatentes: a subordinação do bem-estar próprio a um valor maior, à justiça, algo que nos suplanta. À Liberty Security Force.

Declaração de propósitos

O objetivo deste manual é familiarizar futuros pilotos com o protocolo, as táticas e a tecnologia da LSF. Apesar da LSF reconhecer que as palavras não substituem a experiência adquirida em campo, exigimos de nossos pilotos muito mais que o exigido por outras organizações. Por isso, uma sólida compreensão da metodologia da LSF é crucial para o sucesso de um piloto, antes mesmo de ingressar em um combate. A primeira seção deste manual explica qual o comportamento esperado de um oficial da LSF quando estiver em uma base.

AVISO: A não observância dos procedimentos da LSF, conforme descritos neste documento, poderá resultar em processo judicial federal.

HUD da base

É assim que o HUD é exibido quando você está na base, na estação espacial ou em outro objeto estacionário.

Protocolo da base

Quando viajar para uma das várias bases do Setor Sirius, você encontrará os seguintes ambientes:

PAINEL DE LANÇAMENTO Permite que você retorne ao painel de lançamento. Neste ponto, clique no ícone de lançamento ao espaço para se lançar ao espaço. O ícone do painel de lançamento poderá ser diferente do mostrado aqui, dependendo de sua localização.

BAR Permite que você se conecte em rede com pessoas de todas as colônias, muitas das quais oferecem informações vitais, rumores úteis e ofertas de empregos lucrativos. Nos bares, você também encontra os quadros de empregos e monitores de notícias que fornecem oportunidades e informações.

COMERCIANTE DE MERCADORIAS Permite que você compre ou venda alimentos, combustível, oxigênio, medicamentos e outros itens. Saiba que comerciantes de mercadorias ocasionalmente comercializam mercadorias ilegais.

NEGOCIANTE DE EQUIPAMENTOS Permite que você compre ou venda armas e equipamentos e repare sua aeronave.

NEGOCIANTE DE AERONAVES Permite que você negocie sua aeronave. A aeronave padrão de combate da LSF é a Liberty Light Fighter, disponível em Manhattan, Los Angeles, Denver e Houston.

Trent: Dos cerca de 40 tipos de naves disponíveis em Sirius, escolha uma que atenda às suas necessidades. Os cargueiros são ótimos para o trabalho mercantil, mas não superam um caça quando em combate.

Compra e venda

O protocolo da LSF para compra e venda de armas, equipamentos, mercadorias e aeronaves é o seguinte: vá até o fornecedor apropriado (de mercadorias, equipamentos ou aeronaves) e, em seguida, selecione o negociante (ou ícone de negociante) para abrir uma janela de transação. Seu inventário é listado no painel de inventário, à esquerda. O inventário do negociante é listado no painel do negociante, à direita. O painel central exibe os preços e as quantidades dos itens selecionados em qualquer uma das listas. O painel inferior exibe informações sobre qualquer item. Selecione um item no painel do negociante. Se você tiver recursos, espaço para carga e nível de habilidade necessários, poderá comprá-lo. Para vender um item, selecione-o no painel de inventário.

Deve-se salientar as diferenças no processo de compra entre os fornecedores.

Negociantes de equipamentos

Se você comprou um item que deva ser montado fora de sua aeronave, um botão de montagem será exibido no monitor do item no painel de seu inventário (veja na página anterior). Se o botão aparecer bloqueado, o item já estará montado corretamente. Caso contrário, ele será armazenado no compartimento de carga. Todas as peças disponíveis da aeronave são listadas no painel de inventário; armas não montadas são listadas na parte inferior.

Comerciantes de mercadorias

Ao adquirir mercadorias, você tem a opção de determinar a quantidade por meio de uma barra deslizante no painel central. A quantidade máxima de mercadorias que pode ser adquirida é determinada pelo dinheiro e pelo espaço de carga disponíveis.

Negociantes de aeronaves

Quando você negocia sua aeronave antiga geralmente a carga é transferida automaticamente. Nas raras circunstâncias em que isso não ocorre, os itens não transferidos são exibidos no painel do negociante e vendidos quando você finaliza a transação. Se desejar manter um item que não foi transferido, você deverá liberar espaço no compartimento de carga removendo algo dele.

Trent: Acredite ou não, os negociantes não estão nisso por amor. Selecione a caixa colorida ao lado da mercadoria a ser comprada ou vendida, para comparar os preços do negociante com a média da galáxia. Amarelo é preço médio, verde é preço bom e vermelho é roubalheira. Se você estiver vendendo algo, círculos coloridos mostrarão como você está se saindo nos negócios.

< < <

Métodos alternativos de aquisição

Comprar não é única maneira de adquirir bens; a LSF entende que freqüentemente é necessário recolher armas ou outros itens. Disparar contra asteróides em zonas de exploração de minas pode expor materiais brutos. Pressione B para recolher todos os itens disponíveis na vizinhança. Os seguintes ícones também fazem isso:

COLETAR PILHAGEM Recolhe materiais em toda área de pilhagem disponível.

RAIO TRATOR Recolhe um item específico. Selecione o item na tela ou na lista de status do alvo e, em seguida, clique no ícone.

Trent: Depois de você destruir uma nave inimiga, verifique se há pilhagem recuperável na área. Talvez seja necessário livrar-se de alguma coisa de seu inventário para liberar espaço.

Protocolo da missão

Os pilotos da LSF podem conseguir missões por meio da clientela do bar ou através dos anúncios publicados nos quadros de empregos. Você pode recusar qualquer oferta para uma missão e voltar mais tarde para aceitá-la. Porém, uma vez aceita, a missão deve ser concluída, caso contrário, sua reputação será denegrida. (Consulte “Status do jogador” na seção 5 para obter mais informações.)

Depois que você aceita a missão e é lançado ao espaço, é exibida uma janela com instruções sobre a missão. O painel esquerdo exibe seu objetivo imediato. O painel central oferece diversos mapas de navegação com informações sobre as áreas vizinhas. O painel direito lista os objetivos da missão, o grau de dificuldade e as informações sobre a remuneração. Leia essas informações cuidadosamente e clique em **Continue (Continuar)**. Em alguns casos, você poderá clicar em **Abort Mission (Abortar missão)**, mas esteja ciente das conseqüências negativas em sua reputação.

2 Fundamentos de vôo

Esta seção fornece as melhores informações operacionais e estratégicas disponíveis para pilotos de combate afiliados à Liberty. A adesão rigorosa aos procedimentos e às práticas operacionais resultará em uma longa e compensadora carreira na Liberty Security Force.

A princípio, todas as naves espaciais, sejam da Bretonia, Liberty, Kusari ou Rheinland, utilizam dois sistemas operacionais básicos:

Modo de vôo livre

O piloto controla todos os movimentos e todas as funções da aeronave.

Modo de manobra

O computador de bordo da aeronave realiza manobras específicas.

MODO DE VÔO LIVRE

PILOTAGEM

Há duas maneiras de pilotar através do mouse. A primeira é clicar e arrastar, o que permite a fácil interação com as várias funções do HUD. A outra forma leva sua aeronave na direção em que o mouse é movido (sem a necessidade de clicar e arrastar). Encontre a técnica que melhor se adapte ao seu estilo pessoal de voar ou alterne entre ambas pressionando a **BARRA DE ESPAÇOS**.

Trent: Eu prefiro clicar e arrastar, a menos que esteja no meio de uma disputa violenta, em que pressionar o botão do mouse interfira nos meus disparos.

CONTROLE DE ACELERAÇÃO

A velocidade da aeronave é ajustada de várias maneiras:

ACELERADOR Pressione **W** para aumentar e **S** para diminuir a aceleração ou gire a roda do mouse de forma adequada.

MOTORES DE NAVEGAÇÃO Clique no ícone de navegação abaixo dos ícones de manobras ou pressione **SHIFT+W** para aumentar a velocidade violentamente. Esteja ciente de que você não pode disparar armas enquanto os motores de navegação estiverem engrenados.

PÓS-COMBUSTÃO Pressione **TAB** para engrenar a pós-combustão da aeronave e aumentar drasticamente a velocidade. Observe que a pós-combustão apresenta tempo limitado de queima, exigindo a recarga.

CONTROLE DE ACELERAÇÃO AVANÇADO

Guinadas para a esquerda ou para a direita (pressione **A** ou **D**, respectivamente) fazem com que sua aeronave mova-se lateralmente, ajudando a evitar os obstáculos que vêm em sua direção. Cortar a energia do motor (pressione **Z**) permite que sua aeronave utilize a inércia para viajar em um sentido diferente do que você está direcionado. Engrenar a aceleração reversa (pressione **X**) aciona os motores traseiros, movendo-o para trás.

Se sua aeronave não estiver respondendo aos comandos de vôo livre, você provavelmente não a liberou corretamente do modo de manobra. Clique no ícone de vôo livre ou pressione **SHIFT+ESC**.

MODO DE MANOBRA

As manobras são funções do piloto automático para tarefas específicas, como aterrissar em uma rota comercial ou portal estelar, juntar-se a uma aeronave ou grupo de aeronaves, etc. Clique no alvo na tela (ou selecione-o em Contact List (Lista de contatos) no menu Target Status (Status do alvo)) e, em seguida, clique no ícone apropriado no menu Maneuver (Manobra). Clique no ícone de vôo livre (ou pressione **ESC**) para cancelar qualquer manobra ativa.

> > >

Trent: As funções de manobra são circunstanciais, portanto se você está tentando usar o movimento de formação em um planeta é porque bebeu muito.

< < <

Clique nos seguintes ícones de manobras para iniciar as ações listadas:

IR PARA Coloca sua aeronave no curso de um destino selecionado, esquivando-se dos objetos no modo piloto automático.

ATERRISSAGEM Aterrissa sua aeronave em planetas, bases, estações espaciais, etc. Ativa rotas comerciais e portais estelares para viagens em alta velocidade.

FORMAÇÃO Une sua aeronave a outra nave ou grupo de naves, igualando a velocidade e o destino.

Para ativar qualquer uma dessas manobras, clique no objeto sobre o qual deseja fazer a manobra (na tela ou no menu Target Status (Status do alvo)) e, em seguida, clique no ícone de manobra apropriado.

INDICADORES DE DIREÇÃO E MELHORES CAMINHOS

Os indicadores de direção cruciais para a missão são definidos automaticamente para você, aparecendo na tela como losangos roxos. Voe manualmente ou clique no indicador de direção (ou escolha-o no menu Target Status (Status do alvo)) e clique em **IR PARA**.

Quando não estiver em uma missão, você poderá definir seus próprios indicadores de direção e melhores caminhos. Essas opções permitem que sua aeronave trace as rotas de destino em seu sistema, que podem envolver vários saltos entre rotas comerciais.

DEFINIR INDICADORES DE DIREÇÃO Cria um alvo selecionável que aparecerá como um losango roxo na tela.

PARA DEFINIR UM INDICADOR DE DIREÇÃO

1. Em qualquer mapa no menu Nav Map (Mapa de navegação) em Neural Net (Rede neural), clique no destino desejado.

   Um grupo de ícones pequenos será exibido.

2. Clique no ícone Definir indicadores de direção.

   Um guia roxo, na forma de um losango, aparecerá no mapa e no HUD.

3. Clique no losango para selecioná-lo como seu alvo e, em seguida, clique em **IR PARA**.

DEFINIR MELHOR CAMINHO Permite que sua aeronave trace o caminho mais rápido possível para qualquer objeto escolhido.

Para definir o melhor caminho, siga o mesmo procedimento descrito anteriormente para definir indicadores de direção, porém clique no ícone Definir melhor caminho, no Mapa de navegação, em vez de clicar no ícone Definir indicadores de direção. Siga as etapas restantes. Seu caminho será exibido na tela como uma série de indicadores de direção e nos mapas de seu Mapa de navegação/Registro da missão como uma série de linhas roxas marcadas com indicadores de direção numerados.

NOTA: Você pode apagar os caminhos definidos e os indicadores de direção retornando para o mapa de navegação e clicando no ícone Apagar melhor caminho ou Apagar indicador de direção. Consulte a seção 5 para obter mais informações sobre o mapa de navegação.

3 Portais estelares e rotas comerciais

Com a autorização adequada, os pilotos da LSF podem percorrer longas distâncias rapidamente, usando rotas comerciais (para viagens dentro do sistema) e portais estelares (para viagens fora do sistema).

Rota comercial Use a manobra Aterrissagem com uma Rota comercial para viajar rapidamente entre planetas, estações e outros objetos dentro de um sistema. Clique no ícone de vôo livre para sair manualmente de uma rota comercial a qualquer momento.

Portal estelar Use a manobra Aterrissagem com um Portal estelar para viajar distâncias maiores do que as abrangidas pelas rotas comerciais. Os portais estelares são o único meio que permite viajar entre sistemas estelares.

Kusari
Cinco sistemas solares conhecidos

Liberty
Quatro sistemas solares conhecidos

Bretonia
Seis sistemas solares conhecidos

Rheinland
Cinco sistemas solares conhecidos

Trent: Existe ainda uma outra forma de viajar rapidamente de um lugar ao outro: as fendas estelares. A LSF não tratará das fendas estelares porque elas ocorrem naturalmente por todo lado e isso pode interferir na poderosa indústria de Portais estelares da Liberty.

Tecla	Comando	Texto azul (SHIFT+tecla)	Texto vermelho (CTRL+tecla)
Esc			
F1	Menu de pausa		
F2	Ir para		
F3	Aterrissagem		
F4	Juntar em formação		
F5	Estrela informativa		
F6	Mapa de navegação		
F7	Inventário		
F8	Reputação		
F9	Informações		
F10			
F11			
F12			
`			
1	Disparar em ponto de ataque 1	Selecionar ponto de ataque 1	
2	Disparar em ponto de ataque 2	Selecionar ponto de ataque 2	
3	Disparar em ponto de ataque 3	Selecionar ponto de ataque 3	
4	Disparar em ponto de ataque 4	Selecionar ponto de ataque 4	
5	Disparar em ponto de ataque 5	Selecionar ponto de ataque 5	
6	Disparar Ponto de ataque 6	Selecionar ponto de ataque 6	
7	Disparar em ponto de ataque 7	Selecionar ponto de ataque 7	
8	Disparar em ponto de ataque 8	Selecionar ponto de ataque 8	
9	Disparar em ponto de ataque 9	Selecionar ponto de ataque 9	
0	Disparar em ponto de ataque 10	Selecionar ponto de ataque 10	
-			
=			
Backspace	Minimizar HUD		
Tab	Pós-combustão		
Q	Disparar míssil	Disparar Torpedo	
W	Acelerar	Navegar	
E	Lançar mina	Disparar supressor de navegação	
R	Próximo inimigo	Inimigo anterior	Inimigo mais próximo
T	Próximo alvo	Alvo anterior	Limpar alvo
Y	Janela de bate-papo		
U	Solicitar transação		
I	Convidar para o grupo	Janela do grupo	
O	Examinar carga		
P	Saudação		
[			
]			
\			
Caps Lock			
A	Guinada à esquerda		
S	Desacelerar		
D	Guinada à direita		
F	Bateria de campo de proteção		
G	Nanorrobô		
H	Visão da torre de tiro		
J			
K			
L			
;			
'			
Enter	Bate-papo		
Shift			
Z	Desligar motor		
X	Reverter freios		
C	Contramedida		
V	Visão traseira		1ª/3ª pessoa
B	Recolher toda a pilhagem	Recolher alvo	
N	Objetivo da missão		
M			
,			
.			
/			
Shift			
Ctrl			
Alt			
Espaço	Alternar entre ativar/desativar vôo via mouse		
Alt			
Ctrl			

4 FUNDAMENTOS DE COMBATE

Depois de adquirir um sólido conhecimento sobre os procedimentos operacionais da nave, você deverá aplicá-lo a uma fase igualmente vital do treinamento de pilotos da LSF: armas e táticas. O programa tem dois componentes básicos de combate: estratégias ofensivas e defensivas.

ESTRATÉGIAS OFENSIVAS

Armas à base de energia, mísseis e torpedos estão entre as opções de armas ofensivas de um piloto. Equipe sua nave com o melhor armamento de que você possa dispor, mas sempre verifique as especificações antes de efetuar uma compra. Como veremos, certas situações pedem certos tipos de armas.

ARMAS À BASE DE ENERGIA

O armamento à base de energia é o esteio do arsenal de qualquer piloto da LSF. Ao contrário de mísseis e minas, essas armas utilizam a usina de energia de sua nave para regenerarem-se. Clique com o botão direito do mouse para dispará-las, mas esteja ciente da variação entre os tipos. Por exemplo, as armas de plasma têm uma taxa de disparo baixa, mas um alto potencial de dano, ao contrário das armas a laser. Essas armas também variam em consumo de energia e eficácia.

MÍSSEIS E TORPEDOS

MÍSSEIS Os pilotos devem comprar mísseis de um negociante de equipamentos assim que possível. Os mísseis devem ser usados moderadamente, mas, junto com torpedos, eles estão entre os componentes mais letais de seu arsenal. Mísseis teleguiados são mais adequados para alvos de movimento rápido, mas possuem uma capacidade destrutiva menor que os mísseis padrão. Pressione **Q** para lançá-los.

TORPEDOS Os torpedos são capazes de causar danos enormes, mas sua baixa velocidade torna-os vulneráveis aos disparos inimigos. Eles são melhor usados em objetos estacionários. Selecione um torpedo em Weapons List (Lista de armas) e clique com o botão direito do mouse para dispará-lo ou simplesmente pressione **SHIFT+Q**.

Supressores de navegação

Como uma arma propriamente dita, os supressores de navegação causam danos mínimos. Em vez disso, eles são projetados para comprometer os motores de navegação de uma nave inimiga, deixando-a muito mais vulnerável ao ataque. Selecione um supressor de navegação em Weapons List (Lista de armas) e clique com o botão direito do mouse para dispará-lo ou pressione **SHIFT+E**.

Minas

Uma mina bem utilizada pode tirar um perseguidor de curso e desencorajar futuras perseguições. As minas variam em capacidade de orientação, mas seja cauteloso ao lançá-las. As minas simplesmente avançam para o alvo mais próximo e não fazem distinção entre amigos e inimigos. Pressione **E** para lançá-las.

Disparos

Quando seu retículo de mira move-se sobre um objeto alvo, a cor do retículo muda para vermelha (ou verde, caso seja amigo). O cursor começará a girar quando o momento de disparo for favorável. O HUD também projeta uma cruz de mira vermelha que calcula a velocidade e o vetor do objeto. Basta mover o retículo para a cruz e disparar.

Codificação por cores

Sua aeronave identifica automaticamente alvos em potencial com cantoneiras coloridas (alvos na tela), setas coloridas (alvos fora da tela) e texto colorido na lista de contatos, o que lhe permite diferenciar inimigos, amigos e neutros rapidamente.

Verde = amigo

Branco = neutro

Vermelho = hostil

Amarelo = nave ou estação em comunicação na lista de contatos, a comunicação é representada pelo ícone de um "apresentador")

Rosa = jogadores do seu grupo (modo multi-jogador)

Roxo = jogadores fora de seu grupo (modo multi-jogador)

SETAS E CANTONEIRAS DE MIRA

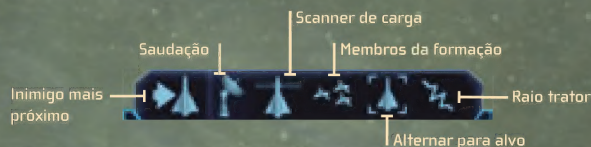
Setas e cantoneiras codificadas por cores fornecem tipos diferentes de informações sobre alvos em potencial.

SETAS: O HUD codifica todos os objetos hostis fora da tela na área com pequenas setas vermelhas. Um alvo selecionado que está fora da tela é identificado por uma seta maior.

CANTONEIRAS: Os alvos na tela, como aeronaves e objetos cruciais à missão, aparecem entre cantoneiras, que fornecem informações como nome, posto e habilidade do piloto, assim como status e distância da aeronave.

NOTA: Se um objeto for crucial para a missão, suas cantoneiras de mira e respectiva seta serão perceptivelmente diferentes das cantoneira e setas padrão. Se um objeto for crucial e amigo, você deverá defendê-lo. Se for inimigo, você deverá destruí-lo.

Usando o menu de status do alvo

Esse menu identifica todos os objetos (selecionados ou não), calculando distâncias, indicando suas atitudes em relação ao piloto e fornecendo informações sobre armas. Os objetos inimigos na área de alcance aparecerão em Contact List (Lista de contatos) classificados por nome. Clique nos seguintes ícones para iniciar as ações descritas:

INIMIGO MAIS PRÓXIMO Seleciona automaticamente o inimigo mais próximo.

SAUDAÇÃO Coloca-o em contato com quaisquer entidades selecionadas na área para estabelecer comunicação e proceder com a identificação.

SCANNER DE CARGA Examina a carga da nave ou do objeto selecionado.

MEMBROS DA FORMAÇÃO Exibe todas as aeronaves em formação.

RAIO TRATOR Permite a aquisição de objetos selecionados individuais encontrados fora de sua aeronave.

Alternar para alvo

Esse menu fornece informações detalhadas sobre o alvo selecionado. Em Contact List (Lista de contatos), clique duas vezes em qualquer objeto para exibir um esquema e outras informações.

> > >

< < <

Alternar para lista de contatos

Essa lista fornece análises detalhadas de todos os objetos próximos e exibe uma variedade de ícones para coleta de dados sobre quase tudo na vizinhança. Clique nos seguintes ícones para iniciar as ações descritas:

IMPORTANTE Exibe somente as informações mais vitais, como os objetos selecionados no momento, indicadores de direção da missão ou aeronaves inimigas na área.

AERONAVES Exibe todas as aeronaves que se encontram em um raio de milhares de quilômetros.

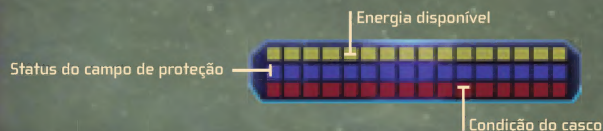
SOLARES Exibe localidades onde se pode aterrissar, como estações espaciais, postos fronteiriços e planetas.

PILHAGEM Exibe todas as mercadorias que podem ser pilhadas em uma grande área.

TUDO Exibe todos os objetos próximos, como planetas, naves e estaleiros. Clique em qualquer ícone para obter informações básicas e, em seguida, clique no ícone Informações sobre o alvo para obter uma análise mais detalhada.

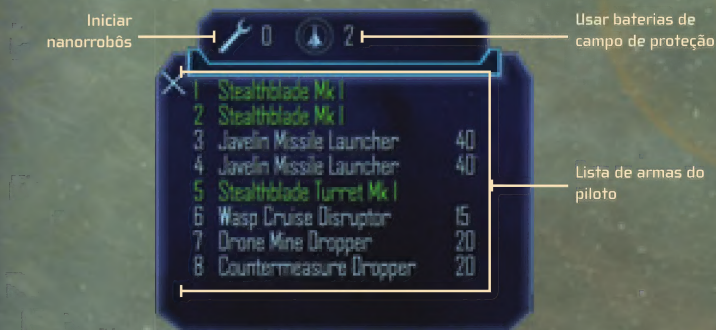
Sempre mantenha seus inimigos à sua frente. Se eles ficarem atrás de você, alterne a visão da câmera para trás (pressione V) e lance algumas minas neles. Se você tiver uma torre de tiro instalada, alterne a câmera para a torre (pressione H) e observe seus inimigos levando fogo de diferentes ângulos.

Estratégias defensivas

É muito importante que você monitore de perto a condição física de sua aeronave. Um casco danificado, por exemplo, pode levar rapidamente a um desastre se não for reparado. Fique de olho na exibição do status da aeronave para verificar a energia disponível, o status do campo de proteção e a condição do casco.

Menu de controle de armas

O menu Weapons Control (Controle de armas) lista todo o armamento da sua aeronave. Clique em uma arma na lista para ativá-la ou desativá-la ou use o comando via teclado específico. Esse menu também oferece duas opções defensivas extremamente importantes: baterias de campo de proteção e nanorrobôs.

> > >

< < <

Baterias de campo de proteção

A menos que seja totalmente destruído, o seu campo de proteção será regenerado. Se você estiver sendo atacado de forma insistente e o nível do campo de proteção estiver baixo, o casco poderá ser danificado. Nesse caso, use uma bateria de campo de proteção para recarga instantânea. Para isso, pressione **F** ou clique no ícone Usar bateria de campo de proteção no menu de controle de armas.

NANORROBÔS Ao contrário dos campos de proteção, seu casco não pode se auto-regenerar. Para reparar danos no casco, envie nanorrobôs — pequenos organismos artificiais capazes de realizar reparos básicos na aeronave durante o vôo. Para isso, pressione **G**.

NOTA: O número de baterias de campo de proteção e nanorrobôs disponíveis é exibido ao lado de cada ícone. A quantidade que você pode carregar varia conforme o tipo de aeronave que esteja pilotando.

Trent: Se sua aeronave estiver danificada quando retornar para uma base, o ícone de uma chave inglesa aparecerá no menu de manobras. Clique nesse ícone para ir direto para um negociante de equipamentos e fazer alguns reparos.

Outra opção defensiva é o uso de contramedidas. Esses pequenos dispositivos implantados eletronicamente foram projetados para enganar os sistemas inimigos, fazendo-os rastrear os objetos incorretos. Assim sendo, eles são particularmente úteis contra mísseis e torpedos. Para lançar uma contramedida, selecione-a no menu Weapons Control (Controle de armas) ou pressione **C**.

5 A REDE NEURAL

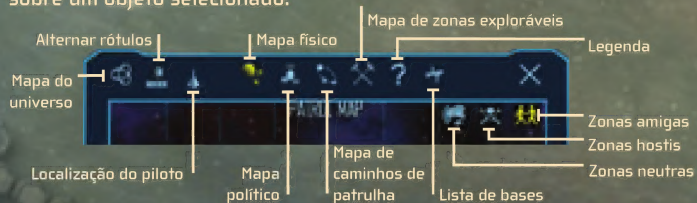
A rede neural é seu link direto para os bancos de dados da LSF, os quais fornecem informações instantâneas sobre qualquer situação específica, desde mapas de zonas inimigas até objetivos imediatos da missão. Ela é composta por cinco seções: Registro da rede neural, Mapa de navegação/Registro da missão, Inventário, Status do jogador e Informações atuais.

Mapa de navegação/Registro da missão
Registro da rede neural
Informações atuais
Inventário
Status do jogador

REGISTRO DA REDE NEURAL

Exibe informações da missão atual, informações da próxima missão e seu registro pessoal, que é atualizado conforme sua carreira progride.

MAPA DE NAVEGAÇÃO/ REGISTRO DA MISSÃO

Clique no ícone Mapa de navegação/Registro da missão para abrir uma janela exibindo a localização de sua aeronave em um determinado sistema (sua localização é indicada pelo ícone de aeronave que pisca no painel central). Você pode aumentar o zoom clicando em uma área no mapa sobre a qual deseja saber mais e, de lá, clicar no ícone apropriado para definir indicadores de direção ou melhores caminhos, ou para mirar em objetos ou obter mais informações sobre um objeto selecionado.

NOTA: Se você estiver olhando os mapas políticos e de caminhos de patrulha, clique nos ícones Zonas neutras, Zonas amigas e Zonas hostis para obter mais informações sobre a área imediata.

O mapa de navegação também exibe as seguintes opções que podem ser clicadas:

MAPA DO UNIVERSO Exibe todos os sistemas estelares conhecidos no Setor Sirius, fornecendo opções para aplicar zoom em regiões específicas para se obter mais informações.

ALTERNAR RÓTULOS Exibe nomes de objetos próximos, como portais estelares, planetas, estaleiros, estações espaciais, etc.

LOCALIZAÇÃO DO PILOTO Leva-o de volta a um mapa do seu sistema imediato, caso esteja observando um sistema diferente através do mapa do universo.

MAPA FÍSICO Exibe um mapa básico do sistema imediato.

MAPA POLÍTICO Permite que o piloto rastreie as zonas de perigo potencial de uma área.

MAPA DE CAMINHOS DE PATRULHA Exibe todos os caminhos de patrulha do sistema conhecidos, amigos e hostis, com finalidade agressiva ou furtiva.

MAPA DE ZONAS EXPLORÁVEIS Mostra áreas em sua vizinhança que podem conter escombros úteis.

LISTA DE BASES Exibe todas as bases descobertas no universo.

> > >

< < <

Cada mapa permite que você defina os melhores caminhos ou os indicadores de direção, apague qualquer um deles, mire em objetos específicos, obtenha informações sobre um alvo ou exiba o mapa de um sistema ao mirar em um portal estelar ou em uma fenda estelar. Clique na região específica de interesse em um determinado mapa e, em seguida, clique no ícone apropriado.

Aumentar/diminuir zoom | Informações | Definir melhor caminho | Mirar em um objeto | Saltar para sistema

NOTA: A opção Legenda no Mapa de navegação/Registro da missão explica os códigos de cores do objeto e os ícones na tela.

Trent: Vários sistemas não aparecerão em seus mapas até que você tenha voado por eles ou adquirido informações sobre os mesmos a partir de um contato em uma base.

Inventário

Esse menu permite que você revise toda a carga de sua nave, incluindo o seguinte:

ARMAS Exibe todas as armas e suas especificações.

MUNIÇÃO Exibe toda a munição disponível e suas especificações.

EQUIPAMENTO EXTERNO Exibe todo equipamento externo disponível, como campos de proteção e torres de tiro.

EQUIPAMENTO INTERNO Exibe todo o equipamento interno disponível, como baterias de campo de proteção e nanorrobôs.

MERCADORIAS Exibe todas as mercadorias da aeronave, incluindo equipamento recuperado.

Status do jogador

Sua reputação perante a LSF é crucial. Obviamente, se você falhar em uma missão ou destruir um amigo, seu status será afetado. Verifique o Current Level (Nível atual) para verificar sua classificação, que é baseada no progresso de sua carreira e potencial de ameaça. Em Multiplayer Mode (Modo multi-jogador), seu nível é baseado no mérito líquido, incluindo aeronave, armas e créditos. Current Worth (Mérito atual) calcula isso, enquanto Next Level Retirement (Reforma do próximo nível) indica o que você precisa para aumentar seu nível.

Esses são apenas alguns exemplos dos tipos de informações disponíveis no menu Player Status (Status do jogador).

Informações atuais

Exibe uma série de informações sobre a área vizinha mais próxima, seja no espaço ou na base.

Conclusão

Isso conclui a doutrina básica da LSF. E mais uma vez, parabéns e bem-vindo à Liberty Security Force. Sua dedicação inesgotável contribui para a prosperidade e liberdade de todos os povos da Liberty e de seus aliados. Obrigado e boa sorte, piloto.

Trent: Se alguma vez você se cansar da solidão, leia isso novamente. Isso lhe fará companhia e lhe dará um pouco de conforto.

Associação Freelancer (multi-jogador)

O modo multi-jogador não tem missões predefinidas. Você e seus companheiros da Associação Freelancer simplesmente exploram o universo e aceitam as tarefas atribuídas pelas personagens do sistema ou oferecidas nos quadros de empregos. Dois ícones exclusivos do modo multi-jogador aparecerão na rede neural: Controle de bate-papo e Atenção requerida.

Bate-papo

O controle de bate-papo permite que você converse com outros jogadores durante o jogo. Para abrir uma janela de bate-papo, pressione **ENTER**, digite sua mensagem e pressione **ENTER** novamente.

Há três canais de bate-papo: **System (Sistema)** — mensagens de todos; **Group (Grupo)** — mensagens de todos em seu grupo; **Private (Privado)** — mensagens de indivíduos específicos.

Para selecionar um desses canais, clique no ícone Controle de bate-papo na rede Neural e, em seguida, selecione o canal desejado ou o nome do jogador desejado.

Agrupamento

Trabalhar com outras pessoas permite que você assuma atribuições mais perigosas e complicadas — mas também com melhor remuneração. Claro, você terá que dividir o pagamento com seus colegas. Junte-se a um grupo existente aceitando o convite de um membro ou inicie seu próprio grupo aceitando uma missão e convidando outros a juntarem-se a você.

Para aceitar (ou recusar) o convite de um grupo

- Clique no ícone Attention Required (Atenção requerida) na sua rede neural e, em seguida, clique no botão apropriado.

Para convidar um jogador para juntar-se a seu grupo

1. Escolha o jogador que deseja convidar.
2. Clique no ícone Group (Grupo) na janela de objetivos.

Abandonar um grupo durante uma missão é o mesmo que falhar ou abortar a missão e sua reputação será afetada de forma negativa. Se juntar-se ao grupo mais tarde e terminar a missão, você será recompensado e sua reputação melhorará. Se você for desconectado do servidor durante uma missão, isso será considerado como abandono da missão.

Importante: No modo multi-jogador, seu grupo tem tantas vidas quanto membros. O grupo permanece vivo até que o número total de vidas se esgote.

Comércio

Você pode comercializar qualquer coisa em seu compartimento de carga (créditos, equipamentos desmontados e todas as mercadorias) com qualquer jogador no jogo. Para iniciar uma comercialização com outro jogador, escolha o jogador com o qual deseja negociar e clique no ícone Trade (Transação) na janela de objetivos. Se alguém estiver tentando iniciar uma comercialização com você, clique no ícone Attention Required (Atenção requerida). Se ambas as partes aceitarem a comercialização, uma janela de transação será exibida.

Para oferecer um item para comercialização

1. Selecione o item de seu inventário no painel esquerdo.
2. Determine a quantidade (caso se aplique) no painel central e, em seguida, clique no botão de seleção.

Para aceitar a comercialização, clique no botão Accept Trade (Aceitar transação). Quando ambas as partes tiverem aceitado a comercialização, os itens serão trocados automaticamente. Para cancelar uma comercialização a qualquer momento, feche a janela de transação.

Nota: Se um jogador não tiver espaço de carga suficiente para realizar a comercialização, você será notificado.

Conexão a um servidor

Para jogar no modo multi-jogador, você deve ter uma conexão de Internet ou de rede local (LAN) com acesso a um servidor. Para acessar o modo multi-jogador, clique em **Multi-jogador** no menu principal. Isso abrirá uma tabela que apresentará automaticamente uma lista de servidores que o sistema pode acessar através da LAN ou da Internet.

Para conectar-se a um servidor do *Freelancer*

1. Em Main Menu (Menu principal), clique em **Multiplayer (Multi-jogador)**.
2. Na lista de servidores exibida, selecione um servidor e clique em **Connect (Conectar)**.
3. Se você já tiver se conectado a esse servidor em outra ocasião, passe para a próxima etapa. Caso contrário, você deverá criar uma nova personagem. Clique em **New Character (Nova personagem)**, digite o nome da personagem e, em seguida, clique em **Create (Criar)**.
4. Selecione uma personagem na lista (se esta for a primeira vez que se conecta a esse servidor, terá apenas uma opção na lista) e clique em **Load Character (Carregar personagem)**.

Todos os servidores com os quais você tiver se conectado anteriormente serão listados no menu Multiplayer (Multi-jogador) exibindo "Yes" (Sim) na coluna Visited (Visitado). Você pode filtrar esse ou quaisquer outros servidores, clicando em **Set Filters (Definir filtros)** e marcando a caixa de seleção apropriada.

Nota: Clique em Atualizar para limpar a lista de servidores e obter uma nova lista a partir do servidor principal do Freelancer*. Todos os servidores de LAN aparecerão automaticamente quando forem encontrados.*

Criação de uma personagem

Cada vez que você se conectar ao servidor, terá a opção de criar uma nova personagem ou jogar com uma personagem criada anteriormente. O nome da sua personagem deverá ser exclusivo naquele servidor (caso contrário, você será notificado) e somente será exibido no servidor no qual foi criado.

Inicialização do seu próprio servidor

Iniciar seu próprio servidor do *Freelancer* permite que você proteja o acesso ao servidor com uma senha e controle se os jogadores poderão danificar uns aos outros.

Para iniciar um servidor

1. Conecte-se à LAN ou à Internet.
2. No diretório de instalação do *Freelancer* no disco rígido, clique duas vezes em FLSERVER.EXE. Você deverá tornar seu servidor público selecionando **Make Server Internet Available (Tornar servidor disponível na Internet)**. Se desejar proteger o acesso, deverá inserir uma senha aqui. Você também pode evitar que os jogadores destruam uns aos outros desmarcando a caixa de seleção **Allow Players to Kill Other Players (Permitir que os jogadores matem outros jogadores)**.
3. Digite um nome para o seu servidor e clique em **OK**.

Nota: Toda vez que você efetuar alterações no servidor, os novos dados passarão a ser as configurações padrão.

Mais informações

Para obter mais detalhes e informações sobre a solução de problemas, consulte o arquivo readme.rtf no CD-ROM do *Freelancer*.

Créditos

Equipe do *Freelancer*

Produtor:
Phil Wattenbarger
Designer chefe:
Jorg Neumann

Programador chefe:
Paul Isaac
Programador chefe:
Ed Maurer
Programador chefe:
Tony Bratton
Diretor de arte:
Bruce Lemons
Diretor de áudio:
Martin Galway
Diretor de cinemática do jogo:
Harry Jarvis
Chefe de testes:
Evan Brandt

PROGRAMAÇÃO DE MECANISMO
Aaron Otstott
Gary Scott Smith
Mark Kness
Scott Stevens
Simon Travis
Brad Thrift

PROGRAMAÇÃO DO JOGO
Andrew Sega
Brandon Rowlett
Joel Willard
Taylor Brown
Peter Carter

PROGRAMAÇÃO PARA MULTI-JOGADORES
Stephen Nichols

ARTE
Bob Frye
Johari Templin
John P. Funk
Steve Pietzsch
Wade Mulhern
Steven Stahlberg
Eric Lalumiere
Michael Pearce
Frank Bonniwell

DESIGN
Adam Foshko
Brian Hackert
David Chang
Dustin Cryer
Jacob Crow
Will Dougherty
Eric Willmar
John Sripan
Scott Shelton
Todd D. Degani
Chris Todd
Jesse Benitez-Steiner

CINEMÁTICA DO JOGO
Adam N. Joseph
Bobby Moldavan
John Alderson
Kathy Bateman
Milena Grozeva
Patrick Sanchez
Paul Hiaumet
Ray Cobo
Rey Barrera
Rick Hartman
Séamus Rail

ÁUDIO
Bill Munyon
Clark Crawford
Eric Friend
Jeff Shoemaker
Kyle Scribner
Mark Packard
Mat Mitchell

CINEMÁTICA DE APRESENTAÇÃO
Chris Olivia
Dean McCall
John Sommer
Mark Goldsworthy
Pauline Saab
Rhett Bennatt
Scott Peterson
Sarma Vanguri
Curtis Neal
Marc Baird

CONCEITO ORIGINAL DO *FREELANCER*
Chris Roberts
Phil Wattenbarger

ROTEIRO DO *FREELANCER*
Adam Foshko
Jorg Neumann

GERENTE DE ESTÚDIO
Alan Hartman

ASSISTENTE DE GTE. DE PROJETO – TRADUÇÕES
Ray Cobo

DESENVOLVIMENTO DA BIBLIOTECA DE NÚCLEO
Paul Bleisch, Yuichi Ito, Mike Stembera, Tim Perry

EQUIPE DE TESTE
Jamie Gibbs
Bruce Rogers
Lee Boubel
Mike Weber
Mark Richards
Nigel Gandy
Richard North
Liz Becker
Jay Dunn
Steve Hernandez

MARKETING
Gerente de projeto:
Rick Mehler
Chris Di Cesare
Darren Trencher

PLANEJAMENTO DE PRODUTO
Jon Kimmich

EXPERIÊNCIAS DE USUÁRIO
Brent Metcalfe
John Pecorelli
Kevin Wright

DESENHO GRÁFICO
Jeannie Voirin
Chris Burns

CHEFE DE LOCALIZAÇÃO
Lief Thompson

CHEFE DE TESTE DE USUÁRIO
Marcos Nunes-Ueno

Produção externa

CONCEITO ARTÍSTICO
Adam Medhurst, Harald Belker, Carlos Ezquerra, Craig Mullins, James Doh, John Blood, Digital Firepower

PRODUÇÃO DE DESENHO GRÁFICO ESPACIAL
Luminosity Entertainment / Boston Animation

CAPTURA DE MOVIMENTOS
The Jim Henson Company, Locomotion Studios

MÚSICA
James Hannigan, Andrew Sega
Visual Music - Tom Seufert, Cato, Kelly, Grinsfelder e Kitajima

PRODUÇÃO DE DIÁLOGOS
Soundelux DMG, Screen Music Studios

SOM E PÓS-PRODUÇÃO
Soundelux DMG, Scorpio Sound

DIRETORES DE VOZES
Julie Morgavi, Peter Marquardt, Carole Ruggier

ELENCO PRINCIPAL
Ian Ziering, John Rhys-Davies, Michael T. Weiss, George Takei, Jennifer Hale, Xander Berkeley

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS
Chris Roberts

AGRADECIMENTOS
Andy O'Brien, Andre Garcia, Andrew Franklin, Art Dibianca, Arvee Garde, Ben Hanson, Jake Rodgers, Jason Yenawine, Jared Carr, Jim Magill, John Thomas, Johnny Guentzel, Kent Raffray, Lorin Jameson, Matthew Hurrell, Rich Lawrence, Sam Yeates, Thor Alexander, T.J. O'Leary

• ArtSource • Murder of Crows • VMC Consulting Corporation • Volt Services Group

Opções de suporte técnico

Argentina	(54) (11) 4316-4664	www.microsoft.com/latam/soporte/
Australia	13 20 58	http://support.microsoft.com
Brasil	(55) (11) 34446844	www.microsoft.com/brasil/atendimento
Österreich	+43 (01) 50222 22 55	www.microsoft.com/austria/support
Belgique	+32 - 2-513-2268	http://support.microsoft.com
België	02-5133274	http://support.microsoft.com
Belgium	02-5023432	http://support.microsoft.com
Caribe	1-877-672-3842	www.microsoft.com/latam/soporte/
Centroamérica	(506) 298-2020	www.microsoft.com/latam/soporte/
Chile	800-330-6000	www.microsoft.com/latam/soporte/
Colombia	(91) 524-0404 ó 9800-5-10595	www.microsoft.com/latam/soporte/
Danmark	+45 44 89 01 11	www.microsoft.com/danmark/support
Ecuador	(593) (2) 258 025	www.microsoft.com/latam/soporte/
Suomi/Finland	+358 (0) 9 525 502 500	www.microsoft.com/finland/support
France	(33) (0) 825 827 829–0–1020#	http://support.microsoft.com
Deutschland	+49 (0) 1805 / 67 22 55	http://support.microsoft.com microsoft@service.microsoft.de
Ελλάδα	(30) (10) 94 99 100	www.microsoft.com/hellas/support/
Ireland	(01) 706 5353	www.microsoft.com/ireland/support
Italia	(+39) 02-70-398-398	www.microsoft.com/italy/support
Luxembourg (EN)	+32 2-5023432	http://support.microsoft.com
Luxembourg (FR)	+32-2-513-2268	http://support.microsoft.com
Luxemburg	+32 2-5133274	http://support.microsoft.com
México	(52) (55) 267-2191	www.microsoft.com/latam/soporte/
Nederland	020-5001005	http://www.microsoft.nl/support
Netherlands	020-5001053	http://www.microsoft.nl/support
New Zealand	(64) (9) 357-5575	www.microsoft.com/nz/support
Norge	+47 22 02 25 50	www.microsoft.com/norge/support
Panamá	(800) 506-0001	www.microsoft.com/latam/soporte/
Perú	(51) (1) 215-5002	www.microsoft.com/latam/soporte/
Portugal	+351 214 409 280	http://www.microsoft.com/portugal/suporte
España	(902) 197 198	http://www.microsoft.com/spain/support
Sverige	+46 (0) 8-752 09 29	www.microsoft.com/sverige/support
Schweiz	0848 802 255	http://support.microsoft.com
Suisse	0848 800 255	http://support.microsoft.com
Svizzera	0848 801 255	http://support.microsoft.com
UK	(0870) 60 10 100	www.microsoft.com/uk/support
Uruguay	(598) (2) 916-4445	www.microsoft.com/latam/soporte/
Venezuela	(58)(212)276-0500	www.microsoft.com/latam/soporte/